ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : Détection de l'égrégore

Handicap : Pestiféré.e

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 7

NERFS: 13

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 12

GUEULE : 16 +1

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; bras du tueur (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'envoûtement : placer des amorces (composées de bouses de vache, de son propre crachat et de broyat de crapaud) autour du lieu où dort la cible, voler un souvenir à la cible et passer une nuit blanche à explorer ce souvenir et à le souiller. Le lendemain, la cible est envoûtée par vous : une série de malheurs et de souffrances (qui ne sont pas sous votre contrôle) lui tombe dessus. Vous seul avez le pouvoir de le désenvoûter mais c'est un processus très long et vous pourrez en profiter pour asseoir votre emprise sur l'envoûté. Si un désenvoûteur découvre que vous êtes l'envoûteur, il peut tenter un contresort sur vous : jet de sauvegarde contre la mort.
2 Un hérisson qui porte un tatouage indiquant qu'il est une capsule temporelle de l'Âge d'Or
3 Une orchidée charnue et suave
4 Arme : le bras d'un tueur greffé à son propre coude
5 Un mètre de câble de cuivre
6
7
8
9
10